Sped. in Abb. Postale Gr. III/70%

Tutto COMMODORE Giochi

Anno I - Numero 1 - FEBBRAIO 1987 - L. 13.000



PIPPO
MARCO
GIOCHI PUNTI

DISCO INTERAMENTE REGISTRATO SUI DUE LATI per C64 e C128





TASSA PAGATA PER CAMPIONE ALLEGATO

TENNIS
SUPERGOLF
METROPOLI
F15 STRIKE EAGLE
ARTIFICIERE

DIREZIONE GENERALE E
AMMINISTRAZIONE

Editronica srl

20122 Milano - C.so Monforte 39
Tel. 02/702429 - Telex 350132 Macomm I

Direttore Responsabile
Stefano Benvenuti

Coordinamento editoriale
Francesca Marzotto

Impaginazione elettronica
Adelio Barcella

Collaboratori
Eleonora Boffelli
Giorgio Caironi
Marco Gussoni
Mario Magnani
Dolma Poli
Ivonne Rossi

Tutto COMMODORE è una pubblicazione Editronica srl, C.so Monforte 39, Milano. Conto Corrente Postale n. 19740208. Una copia L. 13.000. Arretrati: il prezzo di copertina. Periodico mensile. Stampa: VEGA sas, Via Teodosio 17, Milano. Distribuzione esclusiva per l'Italia A.&G. Marco S.p.A. Via Fortezza 27, 20126 Milano, Tel. 02/25261, Telex 350320. ©Copyright 1987 by Editronica srl. Registrazione Tribunale di Milano in corso di registrazione. Pubblicità inferiore al 70%.

Per la pubblicità: Studiosfera sas, 1ª Strada 24, Milano S. Felice, 20099 Segrate (MI), Tel. 02/7533939 - 7532151.

4 Metropoli

6 Tennis

8 Strike Eagle

13 Golf

16 Artificiere

Metropoli

Le tre astronavi, mandate dal Centro di ricerche spaziali della Terra in missione speciale su un pianeta misterioso, sono alle prese con una serie incredibile di nemici: mentre lo spazio è ridotto a un inconsueto campo di battaglia per la presenza degli alieni che dalle loro navicelle spaziali bombardano incessantemente la spedizione, i poveri componenti degli equipaggi delle tre astronavi, in prevalenza scienziati e studiosi partiti con le più oneste intenzioni, sono costretti a cimentarsi, per la loro stessa sopravvivenza, su un terreno per loro inusuale: quello di un agghiacciante combattimento stellare.

La caratteristica fondamentale di questo gioco, che al tempo stesso costituisce anche la difficoltà principale della missione, è che risulta quasi impossibile, durante lo svolgimento della partita, riuscire a schivare la martellante pioggia di fuoco, di bombe e di missili a ricerca automatica cui sono soggette le tre astronavi.

Ovviamente, ogni volta che verrete colpiti o urtati dai cosiddetti oggetti volanti non identificati (più familiarmente conosciuti come UFO), la vostra navicella spaziale perderà una certa quantità dell'energia che le permette di procedere in volo e di affrontare questi alieni così crudeli.

Fortunatamente gli scienziati di bordo sono riusciti a installare un dispositivo mediante il quale l'astronave può immagazzinare energia cinetica: infatti una delle numerose specie di navicelle aliene, se colpita, genera alcune sferette che contengono energia allo stato puro (i meccanismi di trasmissione e di emissione di questa misteriosa forza risultanto ancora oscuri ai nostri scienziati), per cui, in caso di perdita improvvisa di e-

nergia dovuta alla raffica di colpi nemici, la navicella spaziale che comandate è costretta a ricercare questi utilissimi velivoli alieni.

• **Istruzioni di gioco (joystick):**
- manopola a sinistra: muove l'astronave verso sinistra.
- manopola a destra: muove l'astronave verso destra.
- manopola in su: muove l'astronave verso l'alto.
- manopola in giù: muove l'astronave verso il basso.
- tasto Fire: spara alle astronavi aliene.

Dopo aver caricato il programma e avere inserito il joystick nella porta 2 comparirà uno schermo raffigurante tutte le opzioni del gioco e le schiere di nemici con il relativo punteggio. Inoltre, dopo alcuni secondi, avrete modo di osservare attentamente le modalità di recupero dell'energia e una breve dimostrazione del gioco, svolta su scenari diversi, dall'atmosfera di questo misterioso pianeta, allo spazio che lo circonda ecc.

Per quel che riguarda i movimenti della navicella spaziale è utile rilevare che non si svolgono sempre in modo del tutto prevedibile, in quanto la forza gravitazionale e quella di attrazione verso gli altri corpi celesti provocano alcuni strani movimenti circolari della navicella.

Veramente necessaria, dunque, per la riuscita di una missione così insidiosa, risulta l'abilità nel manovrare il joystick, caratteristica questa che non dovrebbe certo mancare ai più bravi e ai più esperti di giochi spaziali.

Tennis

Il tennis è uno sport che sta riscontrando un successo sempre più vasto, al punto da rendere necessaria, in particolar modo nelle grandi città, la costruzione di nuove strutture e impianti per soddisfare la crescente domanda di campi di gioco, sia nella stagione estiva sia in quella invernale.

Tornato alla ribalta dopo un breve periodo di disinteresse del grande pubblico, grazie alle imprese dei popolarissimi Connors, Borg, Mc Enroe e Becker, questo sport deve il suo fascino soprattutto al suo carattere agonistico che fa sì che il giocatore offra il meglio di sé sulla terra rossa, sul tartan o sull'erba, per battere il suo migliore amico o il suo più acerrimo nemico.

Praticabile e praticato da tutti, utile per mantenersi in forma e salutare per il fisico, il tennis presenta forse un unico svantaggio, rappresentato dal costo, non tanto per quel che riguarda l'attrezzatura necessaria per praticarlo, quanto per il campo stesso, per l'affitto del quale vengono spesso richieste cifre spropositate rispetto allo sfruttamento per un'ora del terreno di gioco.

Per ovviare a questo inconveniente, vi presentiamo una simulazione di questo sport veramente completa in tutti i dettagli e sorprendentemente realistica. Infatti, oltre a riprodurre sullo schermo ogni genere di colpo del tennis vero e proprio, questo programma vi offre la possibilità di sfidare il computer o i vostri amici con l'uso esclusivo del joystick e di selezionare il livello di difficoltà dell'incontro più appropriato alle vostre capacità.

Inoltre, per quel che riguarda la grafica e il realismo del gioco, sarete talmente concentrati sulla partita e sui movimenti del vostro avversario, all'interno di un grande palazzetto dello sport gremito di spettatori, su di un campo identico per proporzioni a quello reale, con i relativi raccatta-

palle e giudici di gara, da non accorgervi nemmeno del fatto che state impugnando un joystick anziché una normale racchetta.

- **Istruzioni di gioco (joystick):**
  - manopola a sinistra: muove il giocatore verso sinistra.
  - manopola a destra: muove il giocatore verso destra.
  - manopola in su: muove il giocatore verso l'alto.
  - manopola in giù: muove il giocatore verso il basso.
  - tasto Fire: effettua il colpo e il servizio.

- **Istruzioni di gioco (tastiera):**
  - Space bar: effettua il colpo con il giocatore n. 1 (solitamente control labile con il joystick nella porta 1).
  - CTRL: muove il giocatore 1 verso sinistra.
  - 2: muove il giocatore 1 verso destra.

Dopo aver caricato il programma e inserito il joystick nella porta 2 (nel caso in cui abbiate intenzione di misurarvi contro il computer), comparirà uno schermo raffigurante una serie di opzioni, quali il numero dei giocatori (1 o 2) e il grado di difficoltà dell'incontro (quarti di finale, semifinale e finale), selezionabili tramite la manopola del joystick, mossa a destra e a sinistra per le scelte, e in su e in giù per passare alle opzioni successive. Infine, premendo il tasto Fire, potrete giocare secondo lo schema di partita precedentemente impostato.

Facendo tesoro della vostra abilità tennistica e della vostra bravura nel manovrare il joystick scoprirete ben presto i colpi più insidiosi ed efficaci, arrivando a un punto tale di bravura da non dover invidiare nulla a Becker e colleghi.

Strike Eagle

Il volo è sempre stato, nella storia dell'umanità, l'attività e l'esercizio più affascinante e più desiderato dall'uomo: infatti, mentre alla vittoria sull'acqua si è arrivati relativamente presto, per la conquista dell'aria si è dovuto attendere parecchi millenni, costellati da migliaia di tentativi, fra i quali quelli, celeberrimi, di Leonardo, primo ingegnere spaziale della storia.

Solo due secoli fa i fratelli Montgolfier riuscivano a far volare il primo aerostato (la famosa mongolfiera) mentre nel 1877 Forlanini costruiva il primo mezzo più pesante dell'aria innalzatosi con mezzi propri e vent'anni più tardi vedeva la luce il primo dirigibile (lo Zeppelin).

Per quel che riguarda, poi, il primo apparecchio capace di sollevarsi, sostenersi e muoversi nell'aria, bisognò aspettare fino al 1903, quando i fratelli Wright fecero volare in America il primo aereoplano a motore. La conquista dell'aria resta uno dei più affascinanti capitoli della storia delle invenzioni e del genio dell'uomo, che sfocia nell'impresa mitica e leggendaria della prima spedizione sulla Luna nel 1969.

Oggi, gran parte delle forze aeronautiche di una nazione vengono impegnate in imprese militari difensive e offensive. Anche l'aeronatica militare costituisce un elemento molto affascinante del volo umano, che coniuga abilità e coraggio: pilotare un cacciabombardiere durante le manovre belliche è indubbiamente emozionante.

Per mantenere inalterata la particolare ebbrezza fornita dal volo su un apparecchio militare ed eliminare gli aspetti negativi che tale operazione comporta nella realtà vi presentiamo questa stupenda simulazione di volo su di un cacciabombardiere monoposto, completa in ogni sua parte e sorprendentemente realistica.

Infatti, oltre a presentare una vasta gamma di opzioni (sette missioni diverse, quattro livelli di difficoltà, l'utilizzo di due joystick ecc.), questa simulazione di volo, unica nel suo genere, fornisce anche la possibilità della partecipazione contemporanea di ben 4 giocatori, in cui ogni turno è rappresentato da una missione.

Se desiderate completare la vostra missione con il maggior punteggio possibile, vi consigliamo, soprattutto per le prime partite, di giocare con

un amico, dividendovi i ruoli di pilota (usando il joystick) e di addetto ai sistemi di armamento (usando la tastiera).

• **Codici di autenticazione.**
All'inizio della simulazione vi verrà chiesto di inserire il codice segreto di autenticazione, in modo da poter accedere a tutti i sistemi di volo e di armamento. Per effettuare questa operazione bisogna seguire questo elenco:

- Authenticate 0 1 (rispondere B C)
- Authenticate 2 3 (rispondere H P)
- Authenticate 4 5 (rispondere B J)
- Authenticate 6 7 (rispondere H H)
- Authenticate 8 9 (rispondere I K)
- Authenticate 10 11 (rispondere F D)
- Authenticate 12 13 (rispondere M P)
- Authenticate 14 15 (rispondere E L)

• **Caratteristiche generali del velivolo.**
Per una maggiore conoscenza e una migliore guida dell'apparecchio è utile fornire alcune indicazioni supplementari tecniche sul cacciabombardiere:

- altezza: m. 5,4
- apertura alare: m. 12,6
- lunghezza: m. 18,9
- motori: 2 Pratt & Whitney F100-PW-100 con Kg 6.468 di spinta singola, aumentata a Kg 10.768 con postbruciatore
- velocità: 100 nodi (in volo orizzontale)
- velocità: 50.000 piedi al minuto (in salita iniziale)
- altitudine: 62.000 piedi (massima)
- raggio operativo: 1.000 miglia
- consumi: 630 grammi di carburante all'ora per ogni Kg di spinta.

• **Armamento.**

Il cacciabombardiere è munito di un cannoncino rotante con 6 canne in grado di sparare 6.000 colpi al minuto, di 4 missili a ricerca termica, di 4 missili a ricerca radar e di 6 grappoli di bombe (ognuno ne comprende 3) a bassa resistenza all'aria.

• **Strumentazione di cabina.**

Per quel che riguarda la parte superiore dello schermo, potrete ottenere la visuale anteriore o quella posteriore premendo la barra spazio.

La visuale anteriore include il pannello strumenti, lo schermo HUD, la rotta HUD, il reticolo aria-aria, le linee di beccheggio, l'indice di virata e la spia del bersaglio aereo.

La visuale posteriore mostra unicamente il cielo, il terreno o la superficie del mare, con gli altri velivoli i missili.

Per un migliore orientamento e uso dei principali strumenti vi segnaliamo le indicazioni fondamentali degli apparecchi di bordo, il cui uso richiede maggiore pratica ed esperienza di aeronautica:

- Reticolo aria-aria: serve per mirare con il cannoncino o con i missili il nemico che ha la vostra stessa apertura alare.
- Reticolo aria-terra: indica la proiezione del punto di impatto delle bombe e, attraverso la linea d'impatto, indica la linea lungo la quale le bombe colpirebbero cambiando l'assetto del velivolo.
- Linee di beccheggio: indicano il grado di inclinazione del vostro velivolo.

Per quel che riguarda la parte inferiore dello schermo, potrete osservare e controllare vari strumenti, tra i quali il reticolo aria-terra, l'indicatore dei messaggi, la spia a raggi infrarossi, la spia radar, l'aereoporto, il cursore di navigazione, il bersaglio primario, l'indicatore della posizione dell'aereo, l'indicatore della posizione orizzontale, la spia del carburante, la spia del bersaglio missile, la spia del bersaglio a terra, la spia del motore, la spia di bassa quota, la spia delle armi pronte, la spia del

carburante scarso, la spia dell'armamento, l'indicatore dello sgancio del serbatoio e l'indicatore dei nemici.

• **Bombardamento.**
Questa operazione risulta fondamentale per la perfetta riuscita di una missione, per cui vi segnaliamo due tecniche efficaci da seguire:

1. In picchiata: consigliabile quando si vola a media quota (4.000-6.000 piedi). Consiste nell'armare un grappolo di bombe (tramite il tasto B) e nell'attivare il reticolo aria-terra, per poi effettuare una picchiata una volta che il velivolo nemico si trova in fronte sul vostro reticolo (l'operazione di sgancio delle bombe va attuata a circa 2.000 piedi).
2. Pop up: consigliabile a bassa quota (sotto i 1.000 piedi). Consiste nell'allineamento con il velivolo nemico e nel successivo posizionamento di 45 gradi al di sopra dell'orizzonte, per poter effettuare meglio una rollata rovesciata a 3.000 piedi e una picchiata a 30 gradi sotto l'orizzonte (lo sgancio va effettuato a 2.000 piedi dopo una rollata diritta).

Simulazione di una missione

Riteniamo utile fornirvi alcune indicazioni di base sulle modalità di sviluppo di un'impresa "campione" (per esempio quella contrassegnata con il n. 7, Golfo Persico 5 giugno 1984), pur senza descrivervi in dettaglio lo svolgimento delle singole missioni disponibili.

• **Situazione**: l'aviazione iraniana sta attaccando alcune installazioni petrolifere di estrema importanza per l'equilibrio politico nel Golfo Persico e sulla costa dell'Arabia Saudita.
• **Scopo**: pattugliare la zona e intercettare qualsiasi velivolo tenti di sorvolarla.
• **Piano di volo**: impegnare i velivoli nemici in caso di attacco, penetrare nello spazio aereo nemico a media altitudine, bombardare gli obiettivi primari individuati (aereoporti ecc.) e fare ritorno alla base.

- **Simulazione**: vi state avvicinando a un aereo iraniano.
- **Comandi**: joystick.

  Per quello che riguarda il joystick nella porta 1:
  - manopola a sinistra: effettua una rollata verso sinistra.
  - manopola a destra: effettua una rollata verso destra.
  - manopola in su: effettua una picchiata.
  - manopola in giù: effettua una cabrata.
  - tasto Fire: grilletto armi.

  Per quello che riguarda il joystick nella porta 2:
  - manopola a sinistra: accensione del postbruciatore.
  - manopola a destra: inserimento degli aerofreni.
  - manopola in su: aumento del gas.
  - manopola in giù: diminuzione del gas.
  - tasto Fire: selettore dell'armamento.
- **Comandi**: tastiera.
  - 1/7: manetta (potenza ai motori).
  - 0: pulsante di espulsione dall'abitacolo.
  - R: selettore della portata del radar.
  - E: contromisure elettroniche e sgancio delle scorie.
  - A: accensione del postbruciatore.
  - S: armamento del missile a corto raggio.
  - X: inserimento degli aerofreni.
  - D: sgancio del serbatoio vuoto.
  - F: lancio dei razzi.
  - G: armamento del cannoncino.
  - B: armamento delle bombe.
  - M: armamento del missile a medio raggio.
  - Space bar: vista anteriore/posteriore.
  - Shift+CRSR: cursori di navigazione per bersagli.
  - P: inserimento della pausa.
  - F1: opzione del livello di abilità.
  - F3: opzione del numero dei giocatori.
  - F7: interruttore di partenza e ripartenza.

Bastano pochi minuti di gioco per scoprire che questa simulazione di gioco è molto originale e altamente professionale.

Golf

Il golf è uno sport affascinante, praticato da tutti, giovani e anziani, su stupendi prati accuratamente tenuti e protetti.

Per praticare il golf, infatti, non occorre essere dotati di una potente muscolatura o di particolari requisiti fisici, dato che i fattori più importanti sono la precisione, il modo in cui si colpisce la pallina, l'effetto che si dà alla mazza per alcuni particolari lanci.

Ma la caratteristica fondamentale di questo sport, che lo riempie di fascino, è la possibilità di praticarlo a diretto contatto con la natura, in mezzo a piccoli boschi, stupendi laghetti, dune sabbiose, sempre muovendosi su un sofficissimo e regolare tappeto erboso.

In questa versione computerizzata del gioco sono presenti tutti questi elementi, stupendamente collegati fra loro a tal punto da renderlo un gioco veramente eccezionale, non solo per la splendida grafica ma anche e soprattutto per l'incredibile realismo raggiunto (si tiene conto dell'effetto del vento, del tipo di mazza usato per ogni colpo e della potenza trasmessa alla pallina) e per la completezza di opzioni offerte (dalla scelta del numero di mazza alla selezione del numero dei giocatori, da 1 a 4, al livello di difficoltà al campo da gioco).

- **Comandi (joystick):**
  - manopola a sinistra: sposta il mirino verso sinistra.
  - manopola a destra: sposta il mirino verso destra.
  - manopola in su: cambia il tipo di mazza in senso crescente di potenza.
  - manopola in giù: cambia il tipo di mazza in senso decrescente di potenza;
  - tasto Fire: seleziona la potenza e l'effetto desiderato.

- **Comandi (tastiera):**
  - F1: seleziona il percorso con 18 buche.

- F3: seleziona il percorso con 36 buche.
- F5: seleziona il percorso con 54 buche.
- F7: seleziona il percorso con 72 buche.
- ?: resetta il gioco.

Dopo aver caricato il programma, inserite il joystick nella porta 2: apparirà il quadro delle opzioni con il numero dei giocatori (1-4), il loro livello di abilità (novizio, amatore o professionista) e il percorso che preferite (1-4). Inoltre vi verrà chiesto di digitare il nome dei giocatori con un massimo di 8 caratteri.

Dopo aver effettuato queste operazioni preliminari, vi troverete sul campo di gioco, immersi in una rigogliosissima natura.

Per quel che riguarda l'esecuzione del colpo è necessario, come nel golf vero e proprio, controllare l'intensità del vento (indicata sulla destra dello schermo) e la distanza dalla buca (indicata in iarde sulla destra dello schermo). A seconda di questa distanza, selezionerete con il joystick il numero di mazza. Per comodità ve le elenchiamo tutte in ordine decrescente di potenza, ricordandovi che la prima effettua i tiri più tesi e l'ultima quelli più arcuati, ossia a pallonetto: 1W, 3W, 5W, 1I, 2I, 3I, 4I, 5I, 6I, 7I, 8I, 9I, PW.

Per regolare la potenza del colpo è necessario premere il tasto Fire sul joystick e poi premerlo una seconda volta per selezionare il livello desiderato, mentre per regolare l'effetto che volete trasmettere alla pallina dovete tenere d'occhio la linea orizzontale segnalata: se premete Fire sopra la linea darete alla pallina un effetto verso sinistra, al contrario, se lo premete al di sotto, avrete un effetto verso destra. Questa simulazione, inoltre, comprende tutti gli elementi fondamentali del golf, soprattutto per quel che riguarda il terreno di gioco, fattore primario nella pratica di questo sport.

Infatti, oltre alla presenza del tappeto erboso sul quale la pallina scorre

velocemente, potrete trovarvi a effettuare un colpo su terreni più insidiosi e con maggiori coefficienti di attrito, quali la sabbia e la terra.

Per uscire da queste situazioni problematiche, simili a quelle che si presentano nella realtà, si consiglia di usare un tipo di mazza leggero, adatto a effettuare tiri poco potenti ma dotati di un effetto parabolico verso l'alto molto accentuato (usando cioè la mazza contrassegnata dalla sigla PW o le successive, in ordine crescente di potenza).

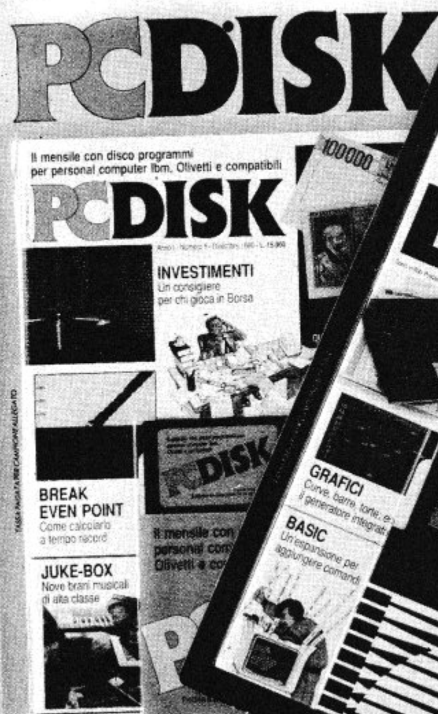
Inoltre il percorso può essere ostacolato dalla vegetazione stessa, in particolar modo dall'acqua che bagna gli isolotti sui quali vi destreggiate con la mazza, e dagli alberi, che solitamente circondano lo spiazzo in cui si trova la buca, segnalata, per i tiri provenienti da lontano, dall'apposita bandierina. Anche in questo caso è utile fare ricorso a un tipo di mazza relativamente poco potente, allo scopo di aggirare l'albero con un colpo magistrale, dotato di molto effetto. Per l'acqua invece, il colpo viene automaticamente ripetuto dal punto in cui vi trovavate prima della caduta nel lago della pallina.

Per quello che riguarda l'intensità del vento nei paraggi della buca,va segnalatoil fatto che essa viene indicata, con un piccolo grafico esplicativo, direttamente all'interno del campo di gioco (e non più nella parte destra dello schermo, come avveniva per i tiri lunghi); inoltre, essendo il tiro poco potente per la vicinanza alla buca, l'effetto vento influisce maggiormente, provocando un rallentamento della pallina o un insospettabile spostamento della sua traiettoria.

Quindi, il salto di qualità necessario per passare dal livello amatoriale e dilettantistico a quello professionistico del golf è riscontrabile nelle modalità con cui si esegue questo genere di colpi, apparentemente i più facili in quanto vicini alla buca, ma in realtà i più selettivi, quelli che richiedono maggiore concentrazione e abilità e migliore mira rispetto ai precedenti. Dopo aver seguito queste spiegazioni, con un po' di pratica, potrete diventare dei veri campioni golfisti.



Il mensile con disco programmi per Apple
AppleDisk
Il mensile con disco programmi per Apple II
Apple DiSK
MUTUO
Mese per mese, interessi e rate calcolati e stampati
15
CALENDARIO



PC DISK
Il mensile con disco programmi per personal computer Ibm, Olivetti e compatibili
PC DISK
INVESTIMENTI
Un consigliere per chi gioca in Borsa
BREAK EVEN POINT
Come calcolarlo a tempo record
JUKE-BOX
Nove brani musicali di alta classe



Il mensile con disco programmi per Commodore 64 e C128
COMMODISK
Il mensile con disco programmi per C64 e C128
COMMO DISK
CONTABILITA'
Iva e conti di tutto l'anno
INTELLITEST
L'ORO DEI FARAONI
Alla ricerca del tesoro perduto
GRAFICI
BASIC
Un'espansione per aggiungere comandi
XIDEX
PRECISION FLEXIBLE DISKS

Artificiere

Probabilmente i più attenti e i più informati sul mondo del computer e dei suoi programmi avranno già avuto modo di osservare questo programma in qualche bar o sala giochi. Se già conoscete Artificiere vi consigliamo di caricare immediatamente il programma e disinnescare il maggior numero possibile di ordigni esplosivi. Se invece non avete mai visto questo gioco o se avete intenzione di migliorare le vostre tecniche di artificiere, è utile che prendiate visione delle istruzioni e indicazioni di carattere generale che forniremo qui di seguito.

Lo scopo di Artificiere consiste essenzialmente nell'operazione di disinnesco delle varie bombe sparse qua e là all'interno dello schermo di gioco. Anche se sembra facile in effetti la vostra missione verrà inevitabilmente ostacolata e resa problematica da una innumerevole serie di insidie, rappresentate da fastidiosissimi omini e oggetti. Questi nemici, apparentemente innocui nei loro lenti movimenti, risultano molto più pericolosi delle bombe stesse in quanto è sufficiente sfiorarli per perdere una vita. Inoltre i nemici nascono in continuazione fino a un determinato numero per cui i momenti decisivi del gioco, quelli in cui potrete agire senza troppi problemi, sono proprio quelli iniziali, quando gli omini non perlustrano ancora l'ambiente in cui vi trovate e vi lasciano ampie possibilità di movimento.

Una volta venuti allo scoperto, questi omini non vi daranno un attimo di tregua: l'unica àncora di salvezza è rappresentata da una moneta contrassegnata dalla lettera P che, una volta in vostre mani, vi darà la possibilità di eliminare i nemici, immobilizzati per alcuni secondi. Non è consigliabile però attendere l'apparizione di questa preziosa moneta per intraprendere la missione, in quanto la sua comparsa è prevista solo nelle situazioni critiche: inoltre il suo recupero non è mai molto facile, in quan-

to si muove su e giù per lo schermo senza una precisa logica.

- **Comandi (joystick):**
  - manopola a sinistra: l'omino si muove verso sinistra.
  - manopola a destra: l'omino si muove verso destra.
  - manopola in su + Fire: l'omino fa un salto in alto.
  - tasto Fire: per fare salti, eccetto quelli più slanciati, o per rimanere in aria.

Dopo aver inserito il joystick nella porta 2, premete il tasto Fire per iniziare a giocare: vi apparirà il primo schermo, ambientato in Egitto, costellato di bombe di colore rosso. Disinnescato il primo ordigno esplosivo, noterete che una bomba fra quelle rimaste inizierà a lampeggiare: questo significa che se riuscirete a recuperare proprio quell'ordigno il punteggio salirà notevolmente, permettendovi così di conquistare eventuali vite supplementari o di usufruire di più frequenti uscite di monete.

Per quel che riguarda lo schermo di gioco, potrete vedere sulla destra il punteggio conseguito, la migliore prestazione ottenuta, il numero di vite di cui disponete (massimo 3), il quadro di gioco a cui siete arrivati e il numero di bombe lampeggianti recuperate, equivalente a un punteggio bonus moltiplicato per un coefficiente di difficoltà che aumenta con l'aumentare del numero di ordigni lampeggianti presi in modo consecutivo.

Questo programma vi entusiasmerà e divertirà molto, non tanto per quel che riguarda l'avventura che dovrete affrontare (per altro decisamente affascinante) quanto per la stupenda grafica , ambientato nei luoghi più famosi e meravigliosi della terra, dalla Sfinge egiziana ai castelli bavaresi, dalla Casa Bianca a Parigi, e così via.

LA COMPILATION DELL'ANNO

CINQUE SUPER GIOCHI PER COMMODORE 64 E 128

DISCO INTERAMENTE REGISTRATO SUI DUE LATI